

PENGUNAAN MEDIA *EDUTAINMENT* UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS NARASI

Dinna Arifatul Khusna¹⁾, Siti Istiyati²⁾, Hasan Mahfud³⁾, Muhammad Ismail S.⁴⁾

PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl Slamet Riyadi No. 449, Surakarta 57126

email: dinnaarifatul@gmail.com

Abstract: The purpose of this research was to improve the students skill in writing narration text through the usage of *edutainment* media. This research is classroom action research (CAR). The subject of this research is students of IV Grade of State Primary School 3 of Demangan Klaten in academic year 2014/2015, which consists of 16 students. This research is carried out two cycles, each cycles consist of two meeting. Each cycles consisting of planning, action, observation, and reflection. The data collection techniques were interview, documentation, observation, and test. The data validity of this research is by using triangulation of resources and technique triangulation. The data analysis technique that used is analysis interactive model, which consists of three components, they were data reduction, data display, and taking the conclusion or verification. The result shows that the students skill in writing narration can be improved by the usage of *edutainment* media in IV Grade of State Primary School 3 of Demangan Klaten in academic year 2014/2015.

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi melalui penggunaan media *edutainment*. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Setiap siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, kajian dokumentasi, observasi, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif, yang terdiri dari tiga komponen, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Hasilnya menunjukkan bahwa penerapan media *edutainment* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kela IV SD Negeri 3 Demangan tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci: media *edutainment*, keterampilan, menulis narasi

Dalam pembelajaran bahasa Indonesia terdapat empat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa, antara lain: keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis. Aspek-aspek tersebut pada dasarnya saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain sehingga peningkatan keempat aspek tersebut dapat dilakukan secara terpadu dan berkelanjutan.

Menulis merupakan salah satu keterampilan yang penting dari keempat aspek keterampilan berbahasa yang harus dikuasai siswa. Menulis dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan bahasa tulis sebagai alat atau medianya (Suparno dan Yunus, 2008: 3).

Keterampilan menulis narasi adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis yang menceritakan suatu peristiwa atau kejadian sehingga memberikan gambaran kepada pembaca mengenai fase, urutan, langkah, atau rangkaian terjadinya suatu hal. Menulis dianggap sebagai puncak penguasaan keterampilan-keterampilan berba-

hasa karena merupakan kelanjutan dari keterampilan berbahasa yang lainnya. Pernyataan tersebut sejalan dengan Tarigan (2008: 1) yang menyatakan bahwa dalam memperoleh keterampilan berbahasa biasanya kita melalui suatu hubungan yang runtut. Mula-mula pada masa kecil kita belajar menyimak dan berbicara, sesudah itu membaca dan menulis.

Hasil observasi yang dilakukan pada kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten menunjukkan bahwa keterampilan menulis narasi pada siswa masih rendah. Hal ini dibuktikan dengan hasil pratindakan yang dilaksanakan menunjukkan bahwa dari 16 siswa hanya 6 siswa atau 37,5% yang mendapat nilai ≥ 70 (Kriteria Ketuntasan Minimal), sedangkan sisanya 10 siswa atau 62,5% mendapat nilai di bawah KKM, dengan nilai rata-rata kelas 67.

Rendahnya nilai keterampilan menulis narasi pada siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: kegiatan pembelajaran masih bersifat konvensional, guru belum memanfaatkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, karakteristik mayoritas

1) Mahasiswa Prodi PGSD FKIP UNS

2), 3), 4) Dosen PGSD FKIP UNS

siswa yang mudah bosan, siswa kesulitan menemukan ide atau gagasan dan mengembangkannya menjadi sebuah narasi.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu diterapkan alternatif pemecahan masalah, salah satunya dengan penggunaan media pembelajaran dalam menulis narasi. Dengan menggunakan media yang edukatif dan menarik diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis narasi. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi adalah media *edutainment*.

Media *edutainment* merupakan media pembelajaran yang berbasis *edutainment*. Hamid (2013: 149) berpendapat bahwa media adalah alat saluran komunikasi, yakni saluran komunikasi antara pendidik dengan siswa dalam suatu pembelajaran. Anitah (2010: 2) mengemukakan “media adalah grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat mekanik untuk menyajikan, memproses dan menjelaskan informasi lisan atau visual” (mengutip kesimpulan Gerlach & Ely, 1980).

Edutainment berasal dari kata *education* dan *entertainment*. *Education* berarti pendidikan, sedangkan *entertainment* berarti hiburan. Jadi *edutainment* adalah suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa, sehingga muatan pendidikan dan hiburan bisa dikombinasikan secara harmonis untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. (Hamid, 2013: 17). Berdasarkan beberapa paparan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media *edutainment* adalah suatu alat komunikasi bermuatan pendidikan dan hiburan berupa grafik, fotografi, elektronik, atau alat-alat lainnya untuk menjelaskan informasi lisan atau visual.

Media *edutainment* pada penelitian ini mengarah pada multimedia berupa *microsoft powerpoint*. Melalui media *edutainment* diharapkan tercipta proses belajar mengajar yang menarik, menyenangkan dan tetap bermuatan edukasi. Penggunaan media *edutainment* juga diharapkan dapat memberikan variasi media dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada tingkat sekolah dasar. Pemberian variasi media ini akan meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa terhadap pembelajaran, khususnya pada kegiatan menulis.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dapat dirumuskan masalah yaitu apakah penggunaan media *edutainment* dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten tahun ajaran 2014/2015?

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi dengan menggunakan media *edutainment* pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten tahun ajaran 2014/2015.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten tahun ajaran 2014/2015. Penelitian dilaksanakan selama 6 bulan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan, sejumlah 16 siswa, terdiri 6 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Bentuk penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Data dari penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Sumber data dari penelitian ini adalah sumber data primer yaitu siswa kelas IV dan guru SD Negeri 3 Demangan Klaten, sedangkan sumber data sekunder yaitu arsip berupa kurikulum KTSP, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), foto dan video pelaksanaan pembelajaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, kajian dokumentasi, observasi, dan tes. Uji validitas data penelitian ini menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Pada tahap perencanaan, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat, persiapan media *edutainment* dan pemilihan strategi pembelajaran, dan penyusunan lembar observasi. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Tahap observasi dilakukan pengamatan terhadap kinerja guru, aktivitas siswa dan penggunaan media *edutainment*. Pada tahap refleksi dilakukan analisis dan evaluasi terhadap pelaksanaan pembelajaran yang telah berlangsung.

HASIL

Hasil penelitian yang dilaksanakan dalam dua siklus ini menunjukkan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal atau pratindakan dapat disimpulkan bahwa keterampilan menulis narasi siswa tergolong rendah. Ketuntasan klasikal keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten adalah 37,5% (6 siswa), sedangkan 62,5% (10 siswa) masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 70. Data penilaian keterampilan menulis narasi pada pratindakan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Menulis Narasi pada Pratindakan

| Interval Nilai | Frekuensi (fi) | Persentase (%) |
|--|-------------------|-------------------|
| 51-56 | 1 | 6,25% |
| 57-62 | 3 | 18,75% |
| 63-68 | 5 | 31,25% |
| 69-74 | 5 | 31,25% |
| 75-80 | 2 | 12,5% |
| Jumlah | 16 | 100% |
| Nilai rata-rata= 67 | | |
| Ketuntasan klasikal = $6/16 \times 100\% = 37,5\%$ | | |
| Nilai tertinggi= 77 | | |
| Nilai terendah=51,2 | | |

Berdasarkan data pada tabel 1, siswa yang mendapat nilai di atas KKM adalah sebanyak 6 siswa atau 37,5%, sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah KKM sebanyak 10 siswa atau 62,5% dengan nilai rata-rata 67. Nilai tertinggi sebesar 77 dan nilai terendah 51,2.

Pembelajaran pada siklus I menggunakan media *edutainment* berjalan lancar. Setelah menggunakan media *edutainment*, nilai keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan menunjukkan adanya peningkatan jika dibandingkan dengan hasil pratindakan. Siswa terlihat mulai tertarik dan antusias dengan media *edutainment*, sehingga menimbulkan semangat belajar. Hal tersebut berdampak pada keterampilan menulis narasi siswa yang meningkat, terbukti dari peningkatan ketuntasan klasikal pada siklus I yaitu sebesar 68,75%. Walaupun telah meningkat, akan tetapi ketuntasan klasikal tersebut belum mencapai indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu 80%.

Secara rinci, perolehan nilai siswa pada siklus I dapat disajikan pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Menulis Narasi Siklus I

| Interval Nilai | Frekuensi (fi) | Persentase (%) |
|---|-------------------|-------------------|
| 54-59 | 2 | 12,5% |
| 60-65 | 3 | 18,75% |
| 66-71 | 7 | 43,75% |
| 72-77 | 2 | 12,5% |
| 78-83 | 2 | 12,5% |
| Jumlah | 16 | 100% |
| Nilai rata-rata= 69,25 | | |
| Ketuntasan klasikal= $11/16 \times 100\% = 68,75\%$ | | |
| Nilai tertinggi= 81 | | |
| Nilai terendah= 54 | | |

Berdasarkan data pada tabel 2, siswa yang tuntas sebanyak 11 siswa atau 68,75%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 5 siswa atau 31,25% dengan nilai rata-rata 69,25. Ketuntasan klasikal yang belum mencapai indikator kinerja disebabkan saat pembelajaran beberapa siswa kurang aktif dalam bertanya, menyampaikan pendapat ada beberapa siswa yang terkadang masih sering bercanda sehingga kurang memperhatikan guru saat pembelajaran berlangsung. Untuk mengatasi hal tersebut, guru senantiasa mengingatkan siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran, dan memaksimalkan permainan *edutainment* untuk mengatasi beberapa siswa yang masih sering bercanda.

Pembelajaran pada siklus II dilaksanakan untuk menindaklanjuti permasalahan yang terjadi pada siklus I. Siklus II menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menulis narasi pada siswa jika dibandingkan dengan siklus I. Ketuntasan klasikal pada siklus II sebesar 87,5%. Perolehan nilai siswa pada siklus II disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Nilai Keterampilan Menulis Narasi Siklus II

| Interval Nilai | Frekuensi (fi) | Persentase (%) |
|--|-------------------|-------------------|
| 60-66 | 2 | 12,5% |
| 67-73 | 1 | 6,25% |
| 74-80 | 9 | 56,25% |
| 81-87 | 2 | 12,5% |
| 88-94 | 2 | 12,5% |
| Jumlah | 16 | 100% |
| Nilai rata-rata= 77,43 | | |
| Ketuntasan klasikal= $14/16 \times 100\% = 87,5\%$ | | |
| Nilai tertinggi= 91 | | |
| Nilai terendah= 60 | | |

Berdasarkan data pada tabel 3 terlihat bahwa pada siklus II siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa atau 87,5% dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 2 siswa atau 12,5%. Hasil nilai keterampilan menulis narasi siswa pada siklus II yang telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan yaitu 80%, maka penelitian dapat dihentikan dan dinyatakan dan dinyatakan berhasil.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi, tes, dan analisis data, terdapat peningkatan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan dengan menggunakan media *edutainment* pada setiap siklusnya. Pada pratindakan nilai rata-rata keterampilan menulis narasi pada siswa 67 dengan persentase ketuntasan belajar siswa hanya 37,5% atau 6 siswa yang tuntas, sedangkan 62,5% atau 10 siswa mendapat nilai di bawah KKM. Berdasarkan hasil refleksi nilai pratindakan tersebut, maka diadakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten melalui penggunaan media *edutainment*.

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilaksanakan diperoleh data bahwa pada siklus I terjadi peningkatan keterampilan menulis narasi pada siswa ditunjukkan dari 16 siswa terdapat 11 siswa yang nilainya ≥ 70 . Nilai tertinggi 81, nilai terendah 54 dengan ketuntasan klasikal 68,75%, dan rata-rata kelas 69,25. Pada siklus II yang mendapat nilai ≥ 70 mencapai 14 siswa dengan ketuntasan klasikal 87,5%. Nilai tertinggi 91, nilai terendah 60, dan rata-rata kelas 77,43.

Dari hasil observasi dan hasil tes keterampilan menulis narasi dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan menulis narasi, peningkatan aktivitas siswa, dan peningkatan kinerja guru. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media *edutainment* siswa secara berkelompok menggunakan media *edutainment* untuk berdiskusi, belajar bersama kemudian bermain dengan media *edutainment*. Media *edutainment* mencakup materi pembelajaran, diskusi dan permainan kelompok. Permainan pada media *edutainment* berupa pilih kalimat yang benar, susun kalimat/paragraf, bercerita sesuai media *edutainment*, dan bernyanyi narasi.

Dengan penggunaan media *edutainment* siswa menjadi antusias dan tertarik dengan pembelajaran sehingga menimbulkan semangat. Selain itu media *edutainment* yang dilengkapi tayangan video, gambar, dan permainan kelompok memiliki prinsip membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan tetapi juga tetap mempunyai unsur pendidikan/pembelajaran bagi siswa. Penggunaan media *edutainment* nyatanya mampu menjadi salah satu media belajar yang efektif bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi. Pernyataan tersebut senada dengan Hamid (2013: 18), menyatakan bahwa pada dasarnya *edutainment* berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga mereka, seperti televisi, permainan yang ada di komputer, *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya.

Selain itu media *edutainment* juga meningkatkan interaktivitas dan merangsang pemikiran kreatif bagi para siswa, seperti yang dipaparkan oleh Rigas dan Ayad (2010), “.....*edutainment is the field of today technology assembling to enhance interactivity and stimulate creative thinking*”. Oleh karena itu, media *edutainment* efektif digunakan dalam pembelajaran, siswa menjadi tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran, serta kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan namun tetap ada unsur edukasi. Selain itu, media *edutainment* juga merangsang pemikiran kreatif siswa sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *edutainment* dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan Klaten tahun ajaran 2014/2015. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai rata-rata keterampilan menulis narasi pada siswa di setiap siklusnya.

Pada pratindakan nilai rata-rata keterampilan menulis narasi pada siswa sebesar 67, siklus I nilai rata-rata keterampilan menulis narasi pada siswa sebesar 69,25, siklus II

meningkat menjadi 77,43. Pada kondisi awal atau pratindakan ketuntasan klasikal siswa hanya sebesar 37,5% atau 6 siswa yang mencapai KKM. Siklus I ketuntasan klasikal siswa meningkat menjadi 68,75% atau 11 siswa yang mencapai KKM. Sedangkan pada siklus

II ketuntasan klasikal siswa telah mencapai 87,5% atau 14 siswa yang mencapai KKM. Dengan demikian, ketercapaian nilai keterampilan menulis narasi pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Demangan sudah mencapai indikator kinerja yang ditentukan yaitu 80%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, Sri. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: LPP & UPT Penerbitan dan Percetakan UNS (UNS Press)
- Hamid, Sholeh. (2013). *Metode Edutainment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Rigas D, Ayad K. (2010). *Using Edutainment In E-Learning Application: An Empirical Study*. 1 (4), 36. Diperoleh 24 Desember 2014 dari <http://w.naun.org/multimedia/NAUN/computers/19-261.pdf>
- Suparno dan Muhammad Yunus. (2008). *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tarigan, H.G. (2008). *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa